



CHALLENGE CUP Mc Do U11

REGLEMENT



ARTICLE 1 : ORGANISATION

- Cette Journée est organisée sous la responsabilité de la Fédération Tahitienne de Football. L'organisation décline toute responsabilité sur les affaires laissées aux vestiaires, elle ne répond pas des vols qui pourraient être commis et conseille aux responsables de prendre toutes les précautions nécessaires.
- Discipline : Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par la Commission fédérale des jeunes et ses décisions seront sans appel.

Tout joueur ou joueuse exclu(e) lors d'une rencontre ne pourra pas participer, au minimum, à la rencontre suivante (Suivant la décision de la Commission).

ARTICLE 2 : QUALIFICATION – LICENCES.

Dès l'arrivée des équipes, les responsables devront se présenter à l'accueil, pour y déposer la liste des joueurs et Dirigeants, ainsi que les licences. Chaque club doit présenter la Feuille de Match qu'il a imprimée. Une équipe est composée de 12 joueurs ou joueuses. Les licenciés U10-U11 sont autorisés à participer à l'épreuve. (Sur-classement de 3 joueurs U9 maxi). Mixité autorisée, les U12F sont autorisés.

Une équipe à 11 joueurs aura 10 points de moins, une équipe à 10 joueurs 20 points de moins au classement Général.

ARTICLE 3 : EPREUVES (A l'issue de chaque épreuve des points sont attribués).

La journée se décompose comme suit :

- 2 Défis Techniques (Jonglages et Conduite de balle).
- 2 quiz règles du jeu et règles de vie.
- 5 matchs (3 Matchs de Poule, 2 Matchs de Classement).

QUIZ : Les questions sur les 2 quiz sur les règles du jeu et les règles de vie seront extraites de la brochure du "P.E.F".

ARTICLE 4 : DEROULEMENT DES MATCHS

Dans chaque groupe, un classement sera établi après chaque rencontre par addition des points comme suit : Match gagné: 4 points Match nul: 2 points Match perdu: 1 point Match perdu par pénalité ou par forfait: 0 point (Majoration d'un point de bonus offensif si 3 buts marqués au moins pour une équipe ou pour les deux équipes ex : 4-3). Puis les 4 premiers de chaque groupe, les 4 équipes deuxièmes, les 4 équipes troisièmes et les 4 équipes quatrième seront dans 4 nouveaux groupes. Le tirage au sort a désigné A - C et B - D dans tous les groupes. En cas d'égalité de points, le « défi-conduite » départage les équipes.

ARTICLE 5 : TEMPS DE JEU (12 min pour 5 matchs).

TEMPS DE JEU PAR JOUEURS (EUSES) : Respecter un temps de jeu minimum par enfant (sous la responsabilité de l'éducateur).

Rappel : Dans ces catégories d'âge, le plaisir de jouer doit primer. Pour cela, une mesure égalitaire de traitement des jeunes sans distinction de niveau est mise en place : Participation minimale des jeunes à 50 % du temps de pratique proposé. Cela devrait permettre d'éviter d'avoir toujours les mêmes jeunes sur la touche et de les perdre à plus ou moins court terme.

Défi Conduite et Défi Jonglage : Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.

Meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points

Quiz : 1 point par bonne réponse/joueur(se)

Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves. (En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, le Défi Jonglage départagera les équipes.

Si toujours égalité les critères suivants seront déterminant : Différence de buts sur les rencontres de la journée (goal average général). Afin de laisser se dérouler sereinement la compétition, les résultats des épreuves ne seront affichés qu'à la fin de l'épreuve.

FAIR PLAY S'IL VOUS PLAÎT !!!